



Wie funktioniert das **NotenMEMO**?

In der Praxis zeigt sich immer wieder, dass Notenlesen als abstrakt und kompliziert empfunden wird. Dieses Spiel führt wie von selbst in die Kunst des Notenlesens ein.

Den Notennamen a, h (b), c, d, e, f, g werden Tiere mit den entsprechenden Anfangsbuchstaben zugeordnet. Die Noten legen die Tonhöhen dadurch fest, dass die Notenköpfe einem ganz bestimmten Punkt zugeordnet werden, und zwar immer entsprechend der Höhe der Position.

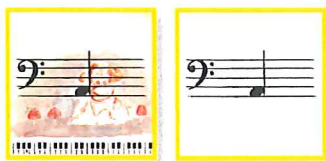
5 Linien für den Violin-Schlüssel:  für die hohen = hellen Töne,

5 Linien für den Bass-Schlüssel:  für die tiefen = dunklen Töne

Die Notenköpfe liegen nun entweder *in einem Zwischenraum* oder *auf einer Linie*, gezählt wird immer(!) von *unten nach oben!*



Das **g'** im Violin-Schlüssel wird von der 2. Linie „durchzogen“, so wie eine Perlenschnur durch eine Perle hindurchgeht. Man sagt: „**g** liegt auf der 2. Linie.“ Die Giraffe mit diesem Notenbild und das Notenkärtchen von diesem **g** bilden entsprechend das passende Pärchen.



Das **große A** (Affe in der Höhle) vom Bass-Schlüssel liegt z.B. im **ersten** Zwischenraum. Das Noten-Bildkärtchen vom Affen und das dazu gehörige reine Notenkärtchen bilden ein Pärchen.

In den Noten-Bildkärtchen kann man die Lage des Tons zusätzlich in der kleinen Klaviatur „abgucken“.

Noten, die über oder unterhalb der 5 Linien sitzen, bekommen kleine **Hilfslinien**.

Hier die Noten im Überblick:

große Oktave kleine Oktave eingestrichene Oktave zweigestrichene Oktave

Um wirklich überschaubar und elementar zu bleiben, kann hier auf die Notenlängen noch keine Rücksicht genommen werden.

Die Tonfolge und das Notenlesen wird enorm erleichtert, wenn das **abc** als Lernstütze dient! Die ursprüngliche Notenbezeichnung entsprechend dem **abc** findet sich deshalb in der Anordnung des Spielfeldes wieder.

So dient die „Haus-mit Bär“- oder „Bär-Im Haus“-Karte dazu, den deutschsprachigen Ton **h** auch als **b** kennenzulernen. Die Tonreihenfolge kann demgemäß im schulischen Zusammenhang durchaus als **ahcdefg** bzw. dann als **cdefgah** gelernt und behalten werden. Die Karte ermöglicht es aber auch, den Ton als **b** zu bezeichnen. Da die Spielfeldanordnung wie das Alphabet jeweils mit dem **a** beginnt, bietet sich die **a**-Karte als Hauptorientierung für tief und hoch an.



Der Affe in der Höhle (**grosses A**), der Affe auf der Wiese (**kleines a**) der Affe auf dem Baum (**a1**) und der Affe auf dem Berg (**a2**). Hierdurch prägen sich die unterschiedlichen Tonhöhenlagen erfahrungsgemäß sehr gut – weil bildlich – ein!

Je häufiger das Wiedererkennen trainiert wird, um so leichter und selbstverständlicher wird dann auch das Umsetzen an dem jeweiligen Instrument sein.

Spielregeln - Spielmöglichkeiten - Spielideen

1. Noten-MEMO

Bei diesem Memo-Spiel geht es darum möglichst viele Pärchen zu sammeln. Dazu werden die Kärtchen verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet und der Reihe nach je zwei Kärtchen aufgedeckt. Ein Notenpärchen besteht aus einer Bildkarte und einer Notenkarte. Auf diesen beiden muss die IDENTISCHE NOTE abgebildet sein, damit sie ein Pärchen bilden. Also: gleicher Notenschlüssel UND Notenkopf an der gleichen Stelle in den Notenlinien. Hat man ein Paar gefunden, darf man es behalten.

■ Vereinfachung Variante 1:

Aufgedeckte Kärtchen (Noten und/oder Bildkärtchen) dürfen aufgedeckt liegen bleiben, bis das Pärchen gefunden wird.

■ Vereinfachung Variante 2:

Die Kärtchenauswahl reduzieren, z.B. *nur* Bass-Schlüssel, *nur* Violin-Schlüssel, *nur* den Tonbereich, mit dem der Schüler gerade lernt etc.

■ Spielvariante für die Gruppe:

Ziel ist es, gemeinsam so schnell wie möglich die gefundenen Pärchen auf dem Spielbrett entsprechend abzuliegen: Bildseite unten, Notenkarte obenauf. Danach kann man rückwärts abfragen: Reihum wird auf eine Note getippt, wer zuerst den Namen weiss, bekommt das Pärchen.

2. Kärtchen auf dem Spielfeld zuordnen (Leselotto)

Das Spielbrett ist aufgeteilt in die Bereiche Bass-Schlüssel und Violin-Schlüssel und bietet zwei Ebenen: BILD- und NOTEN-Seite. Es kann zu Beginn mit nur einer Hälfte, also nur Violin-Schlüssel oder nur Bass-Schlüssel gespielt werden.

■ Spielvariante sehr leicht - Bildseite benutzen:

Mit den Notenkärtchen die entsprechenden Bilder zudecken, dann im Rückwärtsverfahren: Wie heisst die Note? Wer richtig benennt, darf das Kärtchen behalten.

■ Spielvariante anspruchsvoller - die Notenseite benutzen:

Erst die entsprechenden Bildkärtchen den Noten zuordnen, dann auf diese Bildkärtchen die entsprechenden Notenkarten legen. Jetzt alles im Rückwärtsverfahren: Wie heisst die Note? Wer richtig benennt, darf das Pärchen behalten.

■ Vereinfachung:

Den Tonraum reduzieren, z.B. *nur* Bass-Schlüssel, *nur* Violin-Schlüssel, *nur* der Tonbereich, mit dem der Schüler gerade lernt etc.

Es kann alleine, zu Zweit, zu Dritt und zu Viert gegeneinander oder im Team (!) auch auf Zeit gespielt werden.

■ Spiel mit zwei Spielbrettern im selben Schlüssel:

Ein Team / ein Spieler deckt die Noten-Bildseite mit den Notenkarten zu während das andere Team die Notenseite mit den Bildkarten zudeckt. Wer ist als Erster fertig?

3. MusikerIn, ärgere dich nicht!

Hier werden beide Spielbretter aneinander gelegt: Das Bass-Schlüsselfeld ist unten, darüber liegt das Spielfeld vom Violin-Schlüssel. **Zusätzlich werden benötigt:** ein Würfel und für jeden Spieler eine oder mehrere Spielfiguren (bitte aus einem anderen Spiel wählen!)

■ **Intervalltraining:** Das Würfeln kann gleichzeitig das Intervallverständnis üben, dann heisst es: bei 1: (=Prim) stehen bleiben, Tonnamen benennen, bei 2: (=Secund) vom 1. zum 2. Ton gehen, Wie heisst der neue Ton? (3=Terz, 4=Quart, 5=Quinte, 6=Sexte) Dabei wird gelernt, wie viele Töne übersprungen werden müssen, um das jeweilige Intervall zu erzeugen. Fortgeschrittene spielen mit 2 Würfeln, so dass auch schon die Optionstöne (Zusatzöne zu einem Akkord 7, 9, 11) mit ins Spiel kommen!

■ **Spielvariante leicht:** die Bildseite dient als Spielfeld

■ **Spielvariante etwas anspruchsvoller:** die Notenseite dient als Spielfeld

Ziel: Wer zuerst seine Spielfiguren (je nach Zeit: 1, 2 oder 3) vom START-Feld (Ausgangspunkt) zum ZIEL-Feld gebracht hat, hat gewonnen. Es gelten die Regeln von „**MusikerIn ärgere dich nicht**“: Wer rausschmeissen kann, darf dies tun, falls er den Tonnamen richtig benennen kann.

■ Mögliche Spielregeln:

- Wer eine „6“ würfelt, darf noch einmal würfeln!

- Um auf dem jeweiligen Notenfeld stehen bleiben zu dürfen, muss der richtige Notename genannt werden! Bei Irrtum heisst es: Zurück zum Anfang! Alternative: 8 Töne tiefer zum gleichnamigen Ton (Oktave).

- Landet man genau auf dem mittleren c, darf man sofort weiter und noch einmal würfeln.

- Bei den **Hilfslinienfeldern** (Transparente Notenfelder *ohne* dazugehörige Kärtchen) darf man um Hilfe bitten: Gemeinsam wird getüfelt, wie die Note heisst!

Die **Hilfslinienfelder** können folgendermaßen ins Spiel gebracht werden:

Wer beim START auf einem solchen Feld landet, darf erst weiter, wenn die Note richtig benannt ist.

Das ZIEL ist dann erreicht, wenn man auf einem Hilfslinienfeld landet und den Notennamen weiß.

Wer auf den mittleren Hilfslinienfeldern des Spielbrettes landet muss/darf auf die entsprechende (identische) Note im anderen Schlüssel springen.

■ **Variante für Fortgeschrittene:** Mit dem höchsten Ton beginnen, alles geht rückwärts!

Impressum:

Autorin: Margret Feils
Illustrationen: Margret Feils
Grafik & Layout: Susanne Thienel
Druck: Hertel & Co. GmbH, Bavreuth

(c) 2015 Carlton Musikvertrieb GmbH
Bestell-Nr.: 559-01009
Bestellungen unter: vertrieb@gerig.de
www.carlton-musik.de

Ein großes Dankeschön gilt all meinen Schülern und meinen Töchtern Angela und Viola, die die Entwicklung dieses Spieles kreativ begleitet